



REGISTRO DE LA
PROPIEDAD INDUSTRIAL
ESPAÑA

⑪ N.º de publicación: ES 2 006 400

⑫ Número de solicitud: 8801032

⑬ Int. Cl.º: G07F 17/34

⑭

PATENTE DE INVENCION

A6

⑮ Fecha de presentación: 05.04.88

⑯ Fecha de anuncio de la concesión: 16.04.89

⑰ Fecha de publicación del folleto de patente: 16.04.89

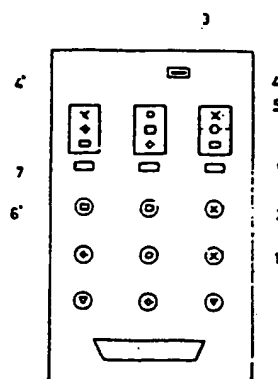
⑱ Titular/es:
Cirsa Compañía de Inversiones, S.A.
Ctra. de Castellar, 298-302
Terrassa, Barcelona, ES

⑲ Inventor/es: Lao Hernández, Juan

⑳ Agente: Ungüta Goiburu, Bernardo

㉑ Título: Perfeccionamientos en máquinas de juego.

㉒ Resumen:
Perfeccionamiento en máquinas de juego, aplicables en máquinas accionadas mediante monedas para otorgar premios en metálico, estando aquellas dotadas en su carátula frontal de unos visores en los que aparecen aleatoriamente una combinación de figuras o símbolos. Los perfeccionamientos consisten en que sobre la propia carátula se han dispuesto una serie de indicadores luminosos identificados con los mismos símbolos que los del juego principal, activándose cada indicador luminoso de un determinado símbolo cuando en el visor correspondiente aparece ese mismo símbolo, todo ello en orden a establecer un juego secundario que proporciona un posible premio adicional supeditado a la activación de todos los indicadores de una misma fila, columna o diagonal.



Venta de fascículos: Registro de la Propiedad Industrial. C/Panamá, 1 - 28036 Madrid

ANCHOR 16170

Best Available Copy

DESCRIPCION

La presente invención, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, se refiere a unos perfeccionamientos en máquinas de juego, en base a los cuales la máquina ofrece unas prestaciones de juego adicionales a las que proporciona el juego básico principal de la máquina.

Actualmente existen máquinas recreativas que se activan por monedas y que otorgan premios en metálico, presentando este tipo de máquinas en su correspondiente carátula frontal una serie de visores a través de los cuales se dejan ver símbolos previstos en rodillos o elementos semejantes, en orden a establecer una determinada combinación con posible premio siendo éste vertido en la bandeja. La secuencia de aparición de los citados símbolos que se dejan ver a través de los visores es opcionalmente controlable por parte del propio jugador mediante el accionamiento de respectivos pulsadores.

En cada uno de los comentados visores previstos en la carátula de este tipo de máquinas recreativas, se dejan ver tres símbolos alineados verticalmente, es decir, uno superior, un intermedio central y uno inferior.

Este tipo conocido de máquinas recreativas no ofrecen en su funcionamiento más que la prestación de juego anteriormente expuesto.

Pues bien, en base a las características citadas, los perfeccionamientos objeto de la invención tienen por finalidad el que la máquina recreativa ofrezca unas nuevas prestaciones o juego auxiliar y complementario al básico y principal de la máquina, previéndose para ello que en la propia carátula vayan dispuestos una serie de indicadores luminosos, distribuidos preferentemente de forma ortogonal entre ellos, formando alineaciones tanto en sentido vertical, como en sentido horizontal e incluso en sentido diagonal, indicadores luminosos que en su alineación quedan situados en correspondencia con cada uno de los visores convencionales de la máquina, y preferentemente en número igual al de éstos. Dichos indicadores luminosos son activados simultáneamente por los rodillos o elementos del juego principal y en los que están previstos los símbolos que se dejan ver a través de los visores, todo ello de manera tal que dichos indicadores luminosos son encendidos cuando en el visor alineado aparece un símbolo coincidente con el indicador luminoso correspondiente.

Por consiguiente, en base a la misma combinación de símbolos que forman parte del juego básico principal de la máquina, se iluminarán unos determinados indicadores luminosos, precisamente los que estén identificados con el símbolo coincidente con el símbolo del visor correspondiente, de modo que cuando todos los indicadores luminosos son encendidos al final de la jugada y alineados en una misma fila, columna o diagonal, se obtendrá un premio adicional, independientemente al posible premio obtenido mediante el juego básico o principal.

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva de una hoja única de planos en la que se muestra una representación esquemática

del trente " carátula de una máquina recreativa en la que se muestran los elementos convencionales que la misma incorpora, como son los visores a través de los cuales se dejan ver los símbolos y bajo ellos los correspondientes pulsadores, observándose asimismo en esta carátula los indicadores luminosos que constituyen los perfeccionamientos objeto de la invención.

Como se puede ver en dicha figura, una máquina recreativa de las que se accionan mediante monedas y otorgan premios en metálico, convencional, incorpora una carátula 1 en cuya parte superior se ha previsto la correspondiente ranura 3 para la introducción de las monedas de accionamiento de la máquina, previéndose además en tal carátula una serie de símbolos 4 que se dejan ver a través de correspondientes visores 5, símbolos que van dispuestos en rodillos o elementos semejantes accionados internamente por medios mecánicos previstos en el interior de la máquina. En cada visor 5 se dejan ver unos símbolos 4, superior e inferior, así como un símbolo central 4', apareciendo todos ellos al final de cada jugada en orden a establecer una determinada combinación con posible premio, vertiéndose éste en la correspondiente bandeja inferior 8. La secuencia de aparición de los símbolos 4-4' en los visores 5 es opcionalmente controlable por parte del propio jugador mediante el correspondiente accionamiento de pulsadores 7.

El inicio de la partida está convencionalmente supeditada a la introducción de las monedas correspondientes en el receptor o monedero 3 ya citado, y al final de la jugada la combinación de símbolos 4' obtenida en los visores 5 determinará o no el pago de un premio a través de la bandeja 8, estableciendo el juego principal de la máquina.

Lo hasta aquí expuesto puede decirse que corresponde a las características básicas de una máquina recreativa convencional, de manera que el objeto de la invención no es otro que el de proporcionar unas nuevas prestaciones de juego complementario, independientemente del que se establece como juego principal o básico de la máquina, siendo éste último el referido con anterioridad.

Dichos perfeccionamientos consisten en que sobre la propia carátula 1 se han dispuesto una serie de indicadores luminosos 2 que se distribuyen ortogonalmente y se sitúan alineados con cada uno de los visores 5, en número preferentemente igual al de tales visores 5. Dichos indicadores luminosos 2 son activados simultáneamente con los rodillos del juego principal, de modo que son encendidos cuando en el visor 5 alineado aparece un símbolo 4-4' coincidente con el indicador luminoso 2 correspondiente.

En base a la misma combinación de símbolos 4' establecidos en el juego principal de la máquina, y descrito con anterioridad, quedarán iluminados una serie de indicadores luminosos 2, precisamente los que están identificados con el símbolo 6' coincidente con el símbolo 4' del visor 5 correspondiente, de modo que cuando todos los indicadores luminosos 2 encendidos al final de la jugada estén alineados en una misma fila, columna o diagonal, se obtendrá un premio adicional, independientemente al posible obtenido mediante el juego principal.

Cuando en los visores 5 se muestran tres de

los símbolos 4-4', el indicador luminoso correspondiente que quedará encendido al final de la jugada, será el que coincida con el símbolo 4 o 4', siempre y cuando coincida también su posición vertical con la que se aprecia en el visor 5, que según se muestra a modo de ejemplo en la figura que se adjunta se corresponde con la pareja 4'-6' y 4-6.

De esta forma se obtendrá asimismo un premio adicional cuando todos los indicadores luminosos 2 encendidos o al final de la jugada estén alineados en una misma fila, columna o diagonal, lo que da origen a una nueva prestación de juego de la máquina, independientemente de la prestación que constituye u ofrece el juego básico o principal de la misma.

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

ANCHOR 16172

REIVINDICACIONES

1. Perfeccionamientos en máquinas de juego, del tipo accionado mediante monedas y que otorga premios en metálico, dotada en su carátula frontal de unos visores en los que aparece aleatoriamente una combinación de figuras; los perfeccionamientos se caracterizan esencialmente porque en la misma carátula de la máquina y alineados con cada uno de los visores del juego principal, se han dispuesto al menos tres indicadores luminosos identificados con los mismos símbolos que los del juego principal, actuándose el indicador luminoso de un determinado símbolo cuando en el visor correspondiente aparece ese

mismo símbolo, estableciéndose un juego secundario que proporciona un posible premio adicional supereditado a la activación de todos los indicadores de una misma fila, columna o diagonal.

2. Perfeccionamientos en máquinas de juego, según la reivindicación anterior, caracterizados esencialmente porque mostrando los visores del juego principal optativamente tres de las figuras consecutivas del rodillo o elemento móvil correspondiente, cada uno de los indicadores es activable por la coincidencia de su identificación con el símbolo del rodillo correspondiente al final de la secuencia, cuando dicho símbolo se sitúa en la posición vertical coincidente con la posición vertical del indicador concreto.

20

25

30

35

40

45

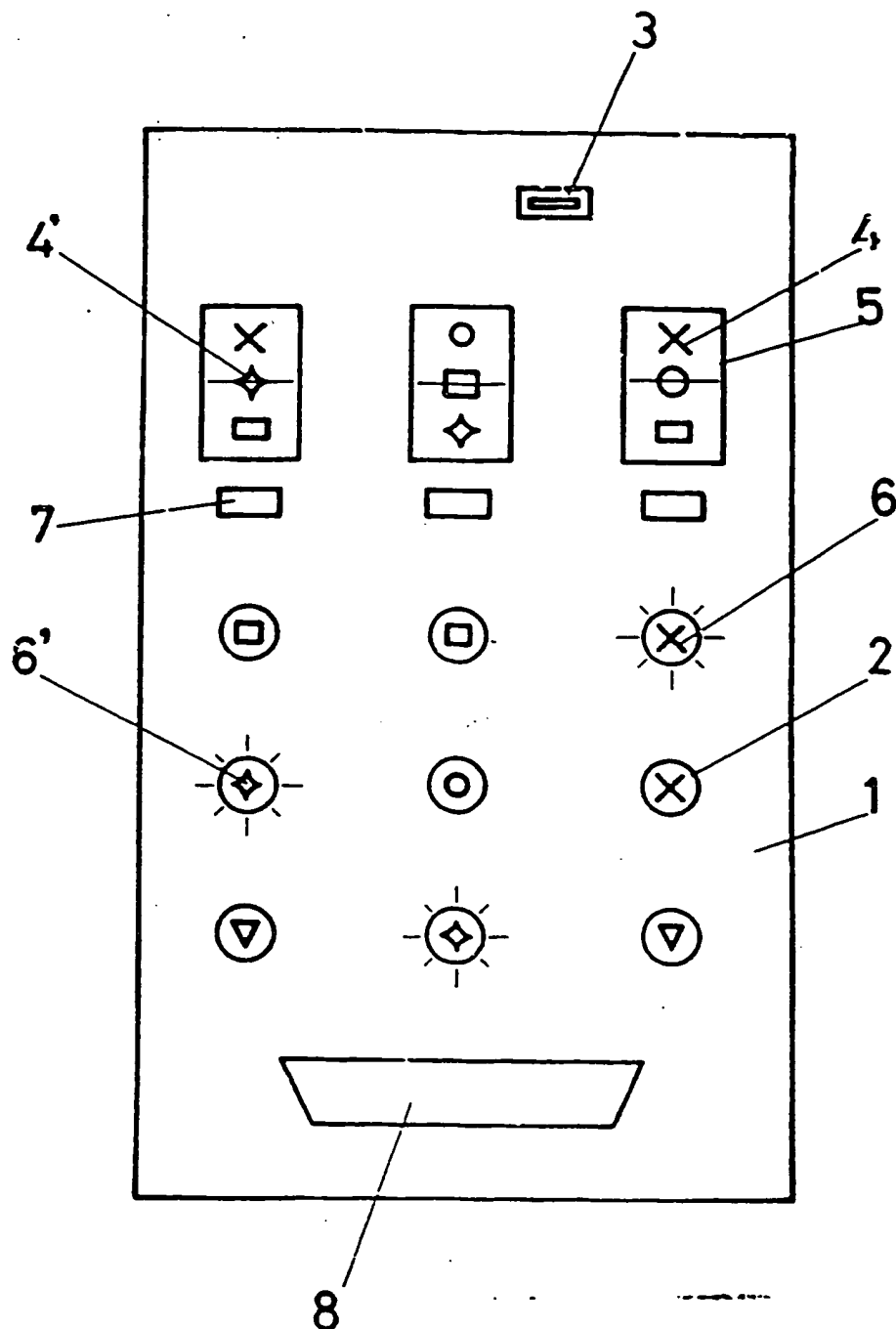
50

55

60

65

ANCHOR 16173



ANCHOR 16174

19. REGISTRY OF INDUSTRIAL
PROPERTY
SPAIN

11. Publication No. ES 2 006 400
21. Application No. 8801032
51. Int. Cl.⁴ G07F 17/34

12.

PATENT FOR INVENTION

A6

22. Submission Date: 04-05-88

73. Patent holder(s):
Cirsa Compañía de Inversiones, S.A.
Ctra. de Castellar, 299-302
Terrassa, Barcelona, SP

45. Date of Public Notice: 04-16-89

72. Inventor(s): Lao Hernández, Juan

45. Date of Publication of Patent Booklet:
04-16-89

74. Agent: Ungria Goiburu, Bernardo

54. Title: **Improvements on slot machines**

57. Background:

Improvements on slot machines, applicable to coin-operated machines that award prizes in coins, which have windows on their front panel where a combination of figures or symbols appears at random. Improvements consist of a series of luminous indicators that have been placed on the front panel, identified using the same symbols as for the basic game, with each indicator for a particular symbol lighting up whenever this same symbol appears in the corresponding window, intended to provide a secondary game offering the possibility of an additional prize predicated on the lighting up of every indicator in a single row, column or diagonal.

[figure]

DESCRIPTION

The present invention, as described in the introduction to this document, refers to certain improvements in slot machines, by which the machine offers playing possibilities in addition to those found in the main basic way of playing the machine.

Currently there are coin-operated recreational machines that award prizes in coins, whose front panel contains a series of windows that display symbols arranged on rollers or similar elements so as to produce a specific combination, with the possibility of a prize that is deposited in the tray. The player has the option of controlling the order in which these symbols appear, as seen in the windows, by pushing the corresponding buttons.

Each of the above windows on the panel of this type of recreational machine displays three vertically aligned symbols, i.e., one on top, another in the middle, and another at the bottom.

This common type of recreational machine can be played in no way other than as described above.

Therefore, based on the above characteristics, the improvements that are the object of the invention are intended so that the recreational machine will offer new playing possibilities, or a game in addition to the main basic one of the machine. Accordingly, the front panel contains a series of luminous indicators, preferably arranged orthogonally and aligned in both a vertical and horizontal direction, as well as diagonally. The alignment of these indicators corresponds to each of the standard windows on the machine, and preferably number the same. The indicators are lit up simultaneously by the rollers or elements of the main game, which contain the symbols viewable through the windows, in a manner so that these indicators will light up whenever a symbol appears in the aligned window that matches the corresponding indicator.

Consequently, based on the same combination of symbols that constitute the main basic game of the machine, specific indicators will light up, precisely those whose symbol matches the symbol in the corresponding window, so that when all the indicators are lit at the end of the game and aligned in the same row, column or diagonal, an additional prize will be won, regardless of any possible prizes won through the basic, or main, game.

To expand on the definition as given below, and to aid in further understanding the characteristics of the invention, one page of drawings has been attached to this description with a schematic view of the front panel of a recreational machine that shows the conventional elements incorporated therein, such as the windows through which the symbols can be viewed, the corresponding buttons underneath them, and the luminous indicators on this same panel that represent the improvements that are the object of this invention.

As shown in the above figure, a conventional coin-operated recreational machine that awards prizes in coins contains a front panel (1) with a slot (3) in the upper part for inserting coins to operate the machine. The panel also has a series of symbols (4) that can be seen through the corresponding windows (5) and which are located on rollers or similar elements internally operated by mechanical means from inside the machine. Symbols (4) can be seen in each window (5), above and below, as well as a central symbol (4'), all of which appear at the end of each game so as to establish a specific combination with the possibility of a prize, which is deposited into the tray at the bottom (8). The player has the option of controlling the

sequence of symbols (4-4') that appear in the windows (5) by pressing the corresponding buttons (7).

To begin play normally requires that the appropriate coins be inserted into the abovementioned slot or coin box (3). At the conclusion of the game, the combination of symbols (4') displayed in the windows (5) determines whether or not a prize will be deposited in the tray (8), this being the main game for the machine.

Based on the explanation given so far, we can say that these are the basic characteristics of a conventional slot machine; therefore the object of the invention is simply to provide certain new and additional ways of playing, apart from those making up the main or basic way of playing the machine as previously referred to.

These improvements consist of the installation of a series of luminous indicators (2) on the front panel (1), which are arranged orthogonally and aligned with each window (5), preferably of the same number as these windows (5). These indicators (2) light up simultaneously with the rollers in the main game; therefore they light up whenever a symbol (4-4') appears in window (5) that matches the corresponding indicator (2).

Based on the same combination of symbols (4') for the main game of the machine as previously described, a series of indicators (2) will be lit up, specifically those identified by a symbol (6), which matches the symbol (4') in the corresponding window (5), so that when every indicator (2) lit up at the end of the game is in a single row, column or diagonal, an extra prize will be won, apart from the one made possible by the main game.

Whenever three symbols (4-4') are displayed in the windows (5), the corresponding indicator that will be lit at the conclusion of the game will be the one matching the symbol (4) or (4'), provided that its vertical position also matches the one displayed in window (5), which, as in the example shown in the attached figure, corresponds to the pair (4'-6') and (4-6).

Therefore an extra prize will also be won whenever all the indicators (2) are lit, or aligned in the same row, column or diagonal at the end of the game, thus being a new way of playing the machine, apart from that of the basic or main game contained in or offered by the machine.

CLAIMS

1. Improvements in coin-operated slot machines that award prizes in coins, whose front panel is equipped with windows in which a combination of figures appears at random; the essence of said improvements is that located on said front panel of said machine, aligned with each window of the main game, are at least three luminous indicators identified by the same symbols pertaining to said main game and where said indicator with a specific symbol lights up when this same symbol appears in the corresponding window, thus creating a secondary game that offers the possibility of an extra prize if all of said indicators in a single row, column or diagonal light up.

2. The improvements in slot machines of claim 1, wherein they are basically characterized by the fact that when three consecutive figures on the corresponding roller or moving element are optionally displayed in the windows of said main game, each of said indicators is lit up whenever its symbol matches that on the corresponding roller at the end of the sequence, whenever said symbol is located in the vertical position that matches the vertical position of said specific indicator.

[figure]